

Katowice, dnia 11 marca 2022 r.

Opinia prawna

Status prawny platformy Day of Duel

Sporządzona dla: **GGDAB LTD**, 7 Bell Yard, London, WC2A 2JR [Wielka Brytania], Registrar of Companies Company No. 12314241

GGDAB POLSKA Spółka akcyjna, ul. Obrzeźna Północna 17, 41-400 Mysłowice, wpisanej do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach VIII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000954950

Sporządzona przez: **adwokata doradcę podatkowego Bartosza Kubistę**
radcę prawnego Jakuba Sikorskiego

GLC Legal Kubista, Szymik, Mikuła. Kancelaria Adwokatów i Doradców Podatkowych sp. p., ul. Uniwersytecka 13, 40-007 Katowice, NIP: 9542709774

Spis treści

SPIS TREŚCI	2
ZASTRZEŻENIA I WYŁĄCZENIA	3
STAN FAKTYCZNY SPRAWY	4
PODSTAWA PRAWNA ODPOWIEDZI	5
ZASADNICZE WNIOSKI OPINII.....	7
ANALIZA PRAWNA.....	8
<i>Status prawny e-sportu</i>	8
<i>Konkurs</i>	10
<i>Podleganie gry pod ustawę o grach hazardowych</i>	11
<i>Gra losowa</i>	11
<i>Zakład wzajemny</i>	13
ZESPÓŁ OPINIA ZOSTAŁA PRZYGOTOWANA I SPORZĄDZONA PRZEZ ZESPÓŁ, W SKŁAD KTÓREGO WCHODZĄ:	15

Zastrzeżenia i wyłączenia

Opinia została przygotowana w oparciu o stan faktycznych przedstawiony przez Klienta. Nawet nieznaczne zmiany w zakresie stanu faktycznego mogą wpływać na zmianę stanowiska i skutków prawnych danej sytuacji lub okoliczności. Tym samym, w przypadku nieprawidłowego lub niekompletnego opisanego stanu faktycznego przez Klienta skutki prawne wskazane w opinii mogą różnić się od rzeczywistych. GLC nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowości w zakresie przedstawionej interpretacji prawnej spowodowane niekompletnym lub nieprawidłowym opisaniem stanu faktycznego przez Klienta.

Opinia została sporządzona z należytą starannością w oparciu o analizę stanu prawnego oraz poglądów doktryny i orzecznictwa. Przedstawione w opinii tezy oraz wnioski stanowią wyraz indywidualnego stanowiska sporządzających opinię, ugruntowanego przeprowadzoną analizą prawną. Niemniej, GLC nie może zagwarantować całkowitej akceptacji wskazanego stanowiska przez organy podatkowe lub sądy administracyjne i powszechne.

Niniejsza opinia nie obejmuje analizy przepisów prawa innego niż polskie i Unii Europejskiej.

Stan faktyczny sprawy

Zleceniodawca tworzy platformę do gier pod nazwą *Day of duel*.

Day of duel to platforma online do gier zręcznościowych na zasadzie pojedynku dwóch graczy lub turnieju wieloosobowego opartego na pojedynkach par graczy, po wniesieniu: wpisowego, tworzącego pulę nagród, oraz opłaty za organizację gry (potrącanej z wpisowego).

Zalogowani gracze mogą rozegrać między sobą Pojedynek. Gracze mogą wybrać przeciwnika z listy znajomych lub pozwolić algorytmowi platformy na dopasowanie osoby o podobnym poziomie doświadczenia w danej grze (wskaźnik oparty na ilości rozegranych i wygranych gier) Następnie, Gracze poprzez dodanie karty płatniczej, dokonują wpłaty wpisowego – każdy w tej samej wysokości. Od wpisowego pobierana jest opłata Operatora za zorganizowanie pojedynku w wysokości 10% od wpłaty. Po zakończeniu gry, na konto zwycięzcy trafia wygrana, którą może wypłacić na swoją zarejestrowaną kartę płatniczą. Nagrody są niezbywalne i nie podlegają zamianie na inny przedmiot ani nośnik praw majątkowych.

Gry rozgrywane za pomocą Platformy są grami zręcznościowymi, zwycięstwo w pojedynku jest uzależnione jedynie od umiejętności gracza. Gry nie mają elementów losowych.

Podstawa prawna odpowiedzi

Niniejszą opinię przygotowano w oparciu o następujące akty prawne:

I. Akty prawa polskiego i europejskiego

USTAWA z dnia 25 czerwca 2010 r. o sporcie Dz.U.2020.1133 t.j. z dnia 2020.06.29 [dalej: uSport]

USTAWA z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny Dz.U.2020.1740 t.j. z dnia 2020.10.08 [dalej: KC]

USTAWA z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych Dz.U.2020.2094 t.j. z dnia 2020.11.26 [dalej: uGH]

II. Wyroki, interpretacje, doktryna

E. J. Krześniak [w:] Ustawa o sporcie. Komentarz, Warszawa 2020, art. 2.

Wcisło Tomasz, Finansowanie organizacji e-sportowych przez jednostki samorządu terytorialnego ze środków przeznaczonych na rozwój sportu w świetle ustawy o sporcie Opublikowano: ST 2019/12/67-74

M. Ludyga, Rozdział I CZY E-SPORT JEST SPORTEM? [w:] E-sport. Prawne aspekty, red. K. Grzybczyk, Warszawa 2021.

Wyrok Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie z dnia 27 marca 2019 r. III SA/Wa 1079/18

G. Sikorski [w:] Kodeks cywilny. Komentarz aktualizowany, red. J. Ciszewski, P. Nazaruk, LEX/el. 2022, art. 919.

Wyrok SN z 12.09.2002 r., IV CKN 1274/00, LEX nr 56062.

Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 30 września 2014 r. II GSK 1852/13

Ł. Klimczyk, M. Leciak, E-sport. Aspekty prawne, Legalis 2020/el

Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 17 grudnia 2014 r., sygn. akt II GSK 1713/13

Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 29 czerwca 2021 r. II GSK 1332/18

Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 2 grudnia 2015 r.

Rzeszotarski Rafał, Legalne zakłady: czy istnieją? Opublikowano: Rzeczposp. PCD 2015/2/24

J. Wyczik, 4. Obstawianie wyników rozgrywek e-sportowych a polski porządek prawny [w:] E-sport. Prawne aspekty, red. K. Grzybczyk, Warszawa 2021.

Zasadnicze wnioski opinii

Przeprowadzona analiza pozwoliła na wystosowanie następujących wniosków:

1. E-sport jest w rozumieniu uSport pełnoprawnym sportem. Platforma służy więc organizacji wydarzeń sportowych. Należy mieć jednak na uwadze, że nie każda gra elektroniczna stanowi e-sport.
2. W przypadku gdy gracz za pośrednictwem Platformy wyzywa na pojedynek jedną lub ograniczoną grupę osób – nie można traktować tego jako przyrzeczenia publicznego – konkursu. Jeżeli wyzwanie jest kierowane zaś do wszystkich użytkowników Platformy, bez ograniczeń, wtedy mamy do czynienia z konkursem w rozumieniu KC.
3. Działalność Platformy:
 - (i) nie podlega pod przepisy uGH
 - (ii) nie stanowi gry losowej w rozumieniu uGH
 - (iii) nie stanowi zakładu wzajemnego w rozumieniu uGH.
 - (iv) gdyby widzowie nie biorący udziału w grze odgadywali jej wynik i wygrywaliby daną kwotę, wtedy należałoby uznać to za zakład wzajemny.

Szczegółowa analiza prawna, która doprowadziła do wyprowadzenia wskazanych tez została wskazana poniżej.

Analiza prawna

Status prawny e-sportu

W związku z dynamicznym rozwojem e-sportu, w 2017 r. do uSport dodano art. 2 ust. 1a, zgodnie z którym *Za sport uważa się również współzawodnictwo oparte na aktywności intelektualnej, którego celem jest osiągnięcie wyniku sportowego.*

*Ponieważ zmiana jest znacząca, warto przytoczyć obszernie fragmenty uzasadnienia nowelizacji w części dotyczącej e-sportu. „[...] Projekt ustawy o zmianie ustawy o sporcie (dalej: »projekt«) rozszerza definicję sportu o aktywność intelektualną. Obowiązujące aktualnie uregulowanie skupia się wyłącznie na aktywności fizycznej. Uwzględnienie w tej kategorii takich sportów, jak szachy, warcaby, czy brydż sportowy do tej pory mogło budzić wątpliwości. Proponowana zmiana wyjaśni tę kwestię. **Ponadto rozszerzenie definicji sportu o aktywność intelektualną umożliwi uwzględnienie w regulacji cieszących się dużą popularnością kategorii sportów elektronicznych (e-sport).**¹*

W doktrynie nie ma wątpliwości, że e-sport jest pełnoprawnym sportem.^{2 3}

Jako że *Day of duel* to platforma online do gier zręcznościowych na zasadzie pojedynku dwóch graczy lub turnieju wieloosobowego opartego na pojedynkach par graczy, należy przyjąć, że jest platformą, na której uprawiany jest e-sport, który zgodnie z uSport jest sportem.

Trzeba jednak mieć na uwadze, że w ubogim póki co dorobku orzecznictwym uznaje się, że nie wszystkie gry elektroniczne są e-sportem zgodnie z przywołaną poniżej definicją:

¹ E. J. Krześniak [w:] Ustawa o sporcie. Komentarz, Warszawa 2020, art. 2.

² Wcisło Tomasz, Finansowanie organizacji e-sportowych przez jednostki samorządu terytorialnego ze środków przeznaczonych na rozwój sportu w świetle ustawy o sporcie Opublikowano: ST 2019/12/67-74

³ M. Ludyga, Rozdział I CZY E-SPORT JEST SPORTEM? [w:] E-sport. Prawne aspekty, red. K. Grzybczyk, Warszawa 2021.



Nie jest tak, że automatycznie wszystkie gry elektroniczne należy uznać za sport. Istotne jest tu brzmienie przepisy art. 2 ust. 1a ustawy z 2010 r. o sporcie - za sport może być uważane współzawodnictwo oparte na aktywności intelektualnej, nie zaś współzawodnictwo we wszelkich typach gier elektronicznych⁴.

⁴ Wyrok Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego w Warszawie z dnia 27 marca 2019 r. III SA/Wa 1079/18

Konkurs

Przepis art. 921 KC reguluje specjalny rodzaj przyrzeczenia publicznego – konkurs.

Celem tego drugiego rodzaju przyrzeczenia jest stworzenie przez przyrzekającego atmosfery współzawodnictwa, dzięki czemu można osiągnąć stan sprzyjający rozwojowi określonego rodzaju aktywności, której dotyczy przyrzeczenie.⁵

Jednakże, by zakwalifikować działalność Platformy jako miejsca, gdzie organizowane są konkursy w rozumieniu KC, należałoby uznać, że Platforma umożliwia złożenia przyrzeczenia publicznie – tj. skierowania do nieograniczonego grona osób.

Uznaniu go za uczynione publicznie sprzeciwia się skierowanie oświadczenia przyrzekającego do oznaczonej, indywidualnie określonej osoby, która może ubiegać się o nagrodę. Jednak jeżeli przyrzekający wskazał takie osoby za pomocą pewnej ogólnej właściwości, to okoliczność, że na tej podstawie mogą one zostać zindywidualizowane, nie stanowi przeszkody do uznania przyrzeczenia za skierowane do nieoznaczonych osób.⁶

W przypadku gdy gracz za pośrednictwem Platformy wyzywa na pojedynek jedną lub ograniczoną grupę osób – nie można traktować tego jako przyrzeczenia publicznego – konkursu. Jeżeli wyzwanie jest kierowane zaś do wszystkich użytkowników Platformy, bez ograniczeń, wtedy mamy do czynienia z konkursem w rozumieniu KC.

⁵ G. Sikorski [w:] Kodeks cywilny. Komentarz aktualizowany, red. J. Ciszewski, P. Nazaruk, LEX/el. 2022, art. 919.

⁶ Wyrok SN z 12.09.2002 r., IV CKN 1274/00, LEX nr 56062.

Podleganie gry pod ustawę o grach hazardowych

USTAWA z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych określa warunki urządzania gier hazardowych i zasady prowadzenia działalności w tym zakresie oraz zasady opodatkowania podatkiem od gier hazardowych.

Grami hazardowymi w myśl uGH są:

- (i) gry losowe,
- (ii) zakłady wzajemne,
- (iii) gry w karty,
- (iv) gry na automatach.

Gra losowa

Pierwszym aspektem który należy rozważyć jest to, czy rozgrywka prowadzona za pomocą platformy jest grą losową w rozumieniu przepisu art. 2 ust. 1 uGH.

Przepis ten określa katalog gier losowych wymieniając kolejno: gry liczbowe, loterie pieniężne, gra telebingo, gry cylindryczne, gry w kości, gra bingo pieniężne, gra bingo fantowe, loterie fantowe, loterie promocyjne, loterie audiotekowe. Katalog ten nie jest jednak katalogiem zamkniętym⁷, bowiem objęte zakresem jego stosowania są wszystkie gry, nawet te o jeszcze nieokreślonej z nazwy mechanice, które zawierają element losowości wpływający na możliwość wygranej.

Do podstawowych cech wspomnianych gier zalicza się (obok obowiązku ich urządzania na podstawie stosownego regulaminu) **uzależnienie wyniku tejże gry od przypadku oraz wystąpienie elementu stawki oraz wygranej (pieniężnej lub rzeczowej).**

⁷ Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 30 września 2014 r. II GSK 1852/13

Pierwszą z powyższych przesłanek należy rozumieć w ten sposób, że **przypadek musi być głównym czynnikiem przesądającym o wyniku gry**⁸

Powyższe stanowisko jest również podzielane w orzecznictwie sądów administracyjnych, gdzie losowość gier jest rozumiana **jako niemożliwość przewidzenia rezultatu gry w normalnych warunkach**. Przy czym do zakwalifikowania gry do kategorii gier losowych wystarczy stwierdzenie wystąpienia w grze elementu losowości wpływającego bezpośrednio na wynik gry⁹

*Pojęcie "losowości" użyte w kontekście gier hazardowych, wiązane jest z zależnością wyniku gry w szczególności od przypadku rozumianego jako zdarzenie lub zjawisko, których nie da się przewidzieć. Przyjmuje się, że wystąpienie "przypadku" oznacza, iż wynik gry jest nieprzewidywalny z punktu widzenia grającego i nie zależy wyłącznie od jego możliwości czy umiejętności. Losowość gier jest rozumiana, jako niemożliwość przewidzenia rezultatu gry w normalnych warunkach. Do zakwalifikowania gry do gier losowych wystarczy stwierdzenie wystąpienia w grze elementu losowości wpływającego bezpośrednio na wynik gry.*¹⁰

Mając na uwadze konieczność wystąpienia decydującego elementu losowości, wydaje się, że – co do zasady – **rozgrywki typowe dla sportu elektronicznego nie mieszczą się w kategorii gier losowych**.

⁸ Ł. Klimczyk, M. Leciak, E-sport. Aspekty prawne, Legalis 2020/el

⁹ Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 17 grudnia 2014 r., sygn. akt II GSK 1713/13

¹⁰ Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 29 czerwca 2021 r. II GSK 1332/18

Zakład wzajemny

Zgodnie z przepisem art. 2 ust. 2 uGH:

Zakładami wzajemnymi są zakłady o wygrane pieniężne lub rzeczowe, polegające na odgadywaniu:

- 1) wyników sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt, w których uczestnicy wpłacają stawki, a wysokość wygranej zależy od łącznej kwoty wpłaconych stawek - totalizatory;*
- 2) zaistnienia różnych zdarzeń, w tym zdarzeń wirtualnych, w których uczestnicy wpłacają stawki, a wysokość wygranych zależy od umówionego, między przyjmującym zakład a wpłacającym stawkę, stosunku wpłaty do wygranej - bukmacherstwo.*

Działalność w zakresie zakładów wzajemnych może być prowadzona - stosownie do udzielonego zezwolenia - wyłącznie w punktach przyjmowania zakładów wzajemnych albo przez sieć Internet po uzyskaniu zezwolenia na urządzenie zakładów wzajemnych.

Do uznania, że zakład jest zakładem wzajemnym niezbędne jest ustalenie, iż taki zakład posiada wszystkie cechy wymienione w tym przepisie, a nie tylko niektóre z nich.¹¹

Wskazać należy również że doktryna dopuszcza istnienia zakładów, które nie stanowią zakładów wzajemnych w rozumieniu uGH.

Zakłady niekwalifikowane są to zakłady, których urządzenie nie wymaga zezwolenia właściwego organu państwowego, które nie są zakazane i są rzetelne [...]. Do kategorii zakładów niekwalifikowanych należą więc przede wszystkim zakłady, które nie są zakładami wzajemnymi w rozumieniu u.g.h. Ich urządzenie i uczestniczenie w nich (również przez internet) jest dozwolone. W praktyce oznacza to, iż istnieje bardzo szeroka grupa zakładów, w których można legalnie uczestniczyć, w tym także przez internet. [...] Dozwolone jest natomiast uczestniczenie w zakładach innych niż zakłady wzajemne w rozumieniu u.g.h., pod warunkiem że takie zakłady nie są zakazane oraz są rzetelne. Przykładem takich zakładów są zwykłe zakłady towarzyskie,

¹¹ Wyrok Naczelnego Sądu Administracyjnego z dnia 2 grudnia 2015 r.

zakłady zawierane przez internetowe giełdy zakładów czy zakłady społecznościowe zawierane za pomocą różnego typu aplikacji mobilnych. ¹²

Analizując konkretny przypadek, działalność Platformy nie stanowi zakładu wzajemnego, gdyż to sami gracze biorący udział w grze wpłacają stawkę i pojedynkują się o założoną kwotę. Nie stanowi to więc odgadywania wyników sportowego współzawodnictwa ludzi.

Sytuacja byłaby inna, gdyby to widzowie nie biorący udziału w grze odgadywali jej wynik i wygrywaliby daną kwotę, wtedy należałoby uznać to za zakład wzajemny.

Przy takim rozumieniu zakładów wzajemnych nie ulega bowiem wątpliwości, że obstawianie wyników rozgrywek e-sportowych o wygrane w prawdziwej walucie mieści się we wskazanych kategoriach. Już bowiem samo określenie zakładów bukmacherskich pozwala na to, by przedmiotem zakładu były różne wydarzenia, zarówno sportowe, jak i inne, np. polityczne, społeczne, gospodarcze. Kluczową różnicą pomiędzy powyższymi kategoriami jest wskazanie na inny zakres dopuszczalnych przedmiotów zakładu. W przypadku totalizatorów mogą to być wyłącznie „wyniki sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt”. Można zatem rozważyć, czy e-sport należy uznać za mieszczący się w tej definicji, jednakże w świetle przytoczonych wcześniej argumentów wydaje się, że zakwalifikowanie takich rozgrywek jako „sportowych” nie powinno budzić żadnych wątpliwości, biorąc pod uwagę zarówno językowe znaczenie użytego sformułowania, jak i wzgląd na wykładnię celowościową i systemową ¹³

¹² Rzeszotarski Rafał, Legalne zakłady: czy istnieją? Opublikowano: Rzeczposp. PCD 2015/2/24

¹³ J. Wyczik, 4. Obstawianie wyników rozgrywek e-sportowych a polski porządek prawny [w:] E-sport. Prawne aspekty, red. K. Grzybczyk, Warszawa 2021.

Zespół

Opinia została przygotowana i sporządzona przez zespół, w skład którego wchodzi:



Bartosz Kubista

ADWOKAT | DORADCA PODATKOWY



Jakub Sikorski

RADCA PRAWNY